

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Z. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah. Pembelajaran Berbasis Proyek Literatur, dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 7(1): 37– 52.
- Amperiyanto, Tri. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Andi, Prastowo. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asbara, Nurkhalik Wahdani. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desan Komunikasi Visual*, Vol. 5 (1): 1-9
- Astuti., Waluya, S.B., dan M. Asikin. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Pascasarjana UNNES. ISSN: 2686-6404.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bagus P, K. H., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, Vol. 6(1): 61-69
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Budiman, Haris. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 7(1): 171-182
- Dedynggogo, Mohammad, & Affan, Moh. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. Palu: Ilmu Komputer STMIK Bina Mulia Palu.
- Falahudin, Iwan. (2014). “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4 (1), 104-117.
- Ferdianto, Ferry., dan Yesino, Leonardus. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi SPLDV Ditinjau dari Indikator Kemampuan Matematis. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, Vol. 3 (1): 32-36.
- Haka, MJ. (2016). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Solo: CV Haka MJ.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Mustofa Abi., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Hashim, Hasdina Lynn. (2018). *Design Models for Mobile Augmented Reality Exergames: State-of-the-Art Review. Journal of Engineering & Technology*. 7 (4.31): 445-451.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Istiqomah, Novika Safitri. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Pythagoras Kelas VIII SMP. *Jurnal Imliah Pendidikan Matematika*. Vol. 9(1): 104-111
- Januszewski, Alan., dan Molenda Michael. (2018). *Education Technology A Definition with Commetary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.
- Kemendiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Kustadi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lase, Delipiter. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, Vo1. 1 (1): 28-43.
- Manuri, F., & Sanna, A. (2016). A Survey on Applications of Augmented Reality. *Advaces in Computer Science: An International Journal*, 18-27.
- Moseley, Cherri., and Ress, Janet. (2014). *Cambridge Primary Mathematics*. England: Cambridge University Press.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan implentasi pemikiran kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Nasution, S. (2017). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, Mitia Fatma., Adna, Syita Fatih., dan Fitri, Amalia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mobile Aplikasi Berbasis Augmented Reality Materi Dimesi Tiga Kelas XII SMA Negeri 4 Pekalongan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*: Vol. 7 (2): 32-39.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Trasformatika*, Vol. 14 (2), 86-91.
- Oktari, Ni Komang., dan Crisnapati, Padma Nyoman. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja. *JPTK UNDIKSHA*. Vol.11(2):75-86.

- Pane, Pranada. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Terhadap Kelancaran Pengajaran Guru Sekolah Minggu Untuk Usia 9-12 Tahun Di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Centre. *Jurnal Imparta*. Vol. 2(1): 33-45.
- Permana, I. Y., Suharsono, N., & Tegeh, I. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 3(1).
- Pertiwi, Nia Galuh. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas VII MTs Darul Quran Wonosari. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4 (2): 329-342.
- Rahim, Arif., Masni, Harbeng., dan Afrila, Diliza. (2023). *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Reskiawan, Dwinto. (2020). The Effectiveness Of The Implementation Of Experiences Framework, Language, Pictures, Symbols, And Application (ELPSA) Cooperative Setting Of Students Teams Achievemet Division (STAD) Type In Mathematics Subjects On Set Material Of Grade VII at SMPN 29 In Bulukumba. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. Vol. 8(1): 62-81.
- Riduwan., dan Akdon. (2019). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rostika, Deti., dan Junita, Herni. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (DMR). *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9 (1): 35-46.
- Rusnandi, Enang., Sujadi, Harun., dan Fauzyah, E. F. N. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, Vol. 1(2): 24-31.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. (2016). *“Let’s Build Your Android Apps with Android Studio”*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sari, Astrid Chandra. (2020). Pengembangan Perangkatan Pembelajaran REACT Berseting Think Talk Write dengan bantuan Google SketchUp pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol. 4(1): 141-149.
- Sari, I. P., & PGRI, U. I. (2018). Implementasi Model ADDIE dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol. 6(1), 83-94.
- Sholikhah, O.H. & Pradana, L.N. (2018). *Geometri Untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: CV AE Media Grafika

- Sukestiyarno, dan Rahmawati, Yustia. (2019). *Geometri Ruang*. Yogyakarta: Penerbit Andi dan UNNES.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, Arie. (2020). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Solusi*. Vol.11(24): 1-11.
- Suparman, Atwi. (2022). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Surani, Dewi. (2019). Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol 2, No.1.2019, hal 456-469.
- Suryani, Nunuk., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Warsita, Bambang. (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta
- Zebua, Taronisokhi., Nadeak, Berto., dan Bahagia, Soni. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*. Vol. 1(1):18-21.